

REGIONE CAMPANIA - Giunta Regionale - Seduta del 21 agosto 2007 - Deliberazione N. 1501 - Area Generale di Coordinamento N. 20 - Assistenza Sanitaria – N. 18 - Assistenza Sociale, Attività Sociali, Sport, Tempo Libero, Spettacolo - **Modifiche ed integrazioni alla D.G.R.C. n. 2006 del 5 novembre 2004 "L.R. n. 8 del 22 aprile 2003 - Approvazione delle linee di indirizzo dell'assistenza residenziale e semiresidenziale per anziani, disabili e cittadini affetti da demenza" e s. m. ed i. - Sostituzione allegato 1 bis.**

PREMESSO che con deliberazione n. 2006 del 5/11/2004, e successive modifiche ed integrazioni, la Giunta Regionale della Campania ha approvato le *linee d'indirizzo sull'assistenza residenziale e semiresidenziale per anziani, disabili e cittadini affetti da demenza, ai sensi della L.R. 22 aprile 2003, n. 8*, che disciplinano, tra l'altro, i criteri ed il percorso di accesso ai servizi:

- RSA per anziani non autosufficienti e cittadini affetti da demenze
- RSA per cittadini disabili
- Centri Diurni per anziani, per cittadini affetti da demenza e per disabili;

CONSIDERATO che le suddette linee di indirizzo individuano nella "valutazione multidimensionale" l'adempimento prioritario ed ineludibile ai fini della definizione del progetto socio-sanitario personalizzato e della presa in carico integrata del cittadino;

CONSIDERATO altresì che, al fine di definire in maniera più accurata ed oggettiva il fabbisogno sociale e sanitario, la condizione di parziale o totale non autosufficienza ed il livello di assistenza per l'inserimento dell'utente nella struttura, le sopra citate linee di indirizzo indicano nei propri allegati 1, 1bis e 2 gli strumenti da utilizzare sperimentalmente nelle fasi propedeutiche all'inserimento nella rete dei servizi per la definizione quantitativa e qualitativa di bisogni reali e prioritari, di obiettivi possibili, di interventi da adottare, di risorse da attivare e del regime prestazionale più appropriato da utilizzare;

VISTA la deliberazione di Giunta Regionale della Campania n. 318 del 4 marzo 2005 recante: Formale rettifica all'allegato 1 bis "Scheda di rilevazione della connotazione di gravità per disabili" allegato alla DGRC n. 2006 del 5 novembre 2004";

RILEVATO che, a seguito della sperimentazione effettuata sul territorio, la suindicata scheda "allegato 1 bis" è risultata incompleta, con riferimento alle valutazioni relative alla sfera psichica o intellettiva;

PRESO ATTO che con decreto dell'Assessorato alla Sanità n. 87 dell'8/3/2007 è stato istituito un gruppo di lavoro per la predisposizione di una proposta di rielaborazione del più volte citato allegato 1 bis;

VISTA la relazione elaborata dal suddetto gruppo di lavoro e l'annessa "Scheda di Valutazione delle Abilità Padroneggiate (SVAP-R)" che, previa sperimentazione attuata da alcuni componenti dello stesso, è risultata completa nella rilevazione della connotazione di gravità dei disabili in tutte le sue dimensioni;

RITENUTO di dover procedere all'annullamento e sostituzione dello strumento di valutazione di cui all'allegato 1 bis della delibera di Giunta Regionale n. 318/2005;

RITENUTO di poter assumere integralmente, in sostituzione della scheda contenuta nell'allegato 1 bis della DGR 2006/2004 e s.m. e i., la **Scheda di Valutazione delle Abilità Padroneggiate (SVAP-R)** allegata al presente atto deliberativo per formarne parte integrante e sostanziale, da utilizzare ai fini della valutazione dell'indice di complessità assistenziale per l'elaborazione del progetto socio-sanitario personalizzato e della presa in carico integrata del cittadino, ai sensi delle linee di indirizzo sull'assistenza residenziale e semiresidenziale approvate con la DGR n. 2006 del 5 novembre 2004 e successive modifiche ed integrazioni;

RITENUTO altresì, alla luce di quanto sopra, di dover apportare talune variazioni alle citate linee di indirizzo relativamente alla valutazione dell'indice di complessità assistenziale e, precisamente, di modificare il punto 6.3 della parte III nonché il punto 5.2 della parte IV delle stesse;

VISTA la legge 5 febbraio 1992, n. 104, articolo 3, comma 3;

SENTITE le Associazioni di famiglie di disabili interessate;

La Giunta, in conformità, a voti unanimi

DELIBERA

Per le motivazioni e considerazioni esposte in narrativa, che qui si intendono integralmente riportate:

A) di modificare ed integrare la Deliberazione della Giunta Regionale n. 2006 del 5 novembre 2004 "Legge Regionale n. 8 del 22 aprile 2003 – Approvazione delle linee di indirizzo sull'Assistenza Residenziale e Semiresidenziale per anziani, disabili e cittadini affetti da demenza" e s.m. ed i., come segue:

1) di annullare la "Scheda di rilevazione della connotazione di gravità per disabili" di cui all'Allegato 1 bis della Deliberazione di Giunta Regionale n. 2006 del 5 novembre 2004, così come modificata con DGRC n. 318 del 4 marzo 2005;

2) di adottare integralmente, in sostituzione del suddetto strumento di valutazione, la **Scheda di Valutazione delle Abilità Padroneggiate (SVAP-R)** proposta dal gruppo di lavoro individuato con decreto dell'Assessore alla Sanità n. 87 dell'8 marzo 2007, quale allegato 1 bis della sopra citata deliberazione 2006/2004 e s.m. e i., che si allega al presente atto deliberativo per formarne parte integrante e sostanziale, nelle more di un'ulteriore definizione di tutto il percorso, alla luce dei risultati della sperimentazione;

3) di modificare ed integrare i sotto riportati punti delle linee di indirizzo sull'Assistenza Residenziale e Semiresidenziale per anziani, disabili e cittadini affetti da demenza, nel modo che segue:

a. **Il punto 6.3 "Valutazione dell'indice di complessità assistenziale" della Parte III, relativa alle "RSA per cittadini disabili (L.R. 22 aprile 2003, n. 8)", è così modificato:**

<<Al fine di definire in maniera più accurata ed oggettiva il fabbisogno sociale e sanitario, la condizione di parziale o totale non autosufficienza e il livello di assistenza per l'inserimento dell'utente nella struttura si richiede l'utilizzo di precisi strumenti.

Per gli aspetti sanitari si indica la <<Scheda di Valutazione delle Abilità Padroneggiate (SVAP-R)>> - **Allegato 1 bis**. Tale scheda prevede per il soggetto grave/gravissimo il conseguimento di un punteggio al di sotto del 45%.

Per gli aspetti sociali si indica nell'**allegato 2** uno strumento "scheda di valutazione sociale" che prospetta una valutazione articolata su due fasi: la prima è relativa al livello di autonomia, elemento essenziale del fabbisogno assistenziale, e richiede per l'ammissione al servizio un punteggio di almeno 25/40; la seconda è relativa alla valutazione delle condizioni sociali, in sessantesimi, e determina le priorità di accesso".

In base alla valutazione multidimensionale, l'UVI definisce il grado di autosufficienza ed il livello assistenziale>>.

b. **Il punto 5.2 della Parte IV, inerente a "Centri diurni per cittadini anziani affetti da demenza e per cittadini disabili ai sensi della L.R. 22 aprile 2003 n. 8", è modificato nel seguente modo:**

.....omissis

<<In base alla valutazione multidimensionale, l'UVI definisce il grado di autosufficienza ed il livello assistenziale.

Al fine di definire in maniera più accurata ed oggettiva il fabbisogno sociale e sanitario, la condizione di parziale o totale non autosufficienza ai sensi dell'art. 15 c. 1 della L.R. n. 8/03 ed il livello di assistenza per l'inserimento dell'utente nella struttura, vengono individuati negli **Allegati 1, 1 bis e 2** gli strumenti in grado di individuare le condizioni ritenute importanti e che incidono sull'aspetto della complessità assistenziale: la "scheda di valutazione sanitaria per gli anziani, la <<Scheda di Valutazione delle Abilità Padroneggiate (SVAP-R.)>> per i disabili e la "scheda di valutazione sociale" per anziani e disabili.

Per l'inserimento nel Centro Diurno dei cittadini anziani, ai fini della redazione del progetto individuale di intervento, si utilizzano l'**allegato 1** per la valutazione del fabbisogno assistenziale e l'**allegato 2** per la valutazione del fabbisogno sociale.

Per quanto riguarda l'**allegato 1 bis**, la scheda di valutazione prevede per il soggetto grave/gravissimo il conseguimento di un punteggio al di sotto del 45%.

Per quanto concerne l'**allegato 2**, lo strumento prospetta una valutazione articolata su due fasi: la prima è relativa al livello di autonomia, elemento essenziale del fabbisogno assistenziale, e richiede per l'ammissione al servizio un punteggio di almeno 25/40; la seconda è relativa alla valutazione delle condizioni sociali, in sessantesimi, e determina le priorità di accesso>>;

B) di precisare che l'accesso alla rete dei servizi sociosanitari e sociali è prioritario per tutti i soggetti in possesso della connotazione di gravità ai sensi dell'art. 3, comma 3, della legge 104/92, ed è comunque garantito a fronte di una valutazione multidimensionale e della definizione del progetto socio-sanitario personalizzato che individua misure alternative al percorso sanitario, qualora non più necessario;

C) di trasmettere il presente provvedimento ai Settori Assistenza Sociale, Fasce Deboli, Programmazione Sanitaria ed Enti Locali per quanto di rispettiva competenza, all'ARSAN per conoscenza ed al Settore Stampa e Documentazione per la pubblicazione nel Bollettino Ufficiale della Regione Campania.

Il Segretario
Di Lello

Il Presidente
Bassolino

**Allegato 1 bis
(DGRC 2006/2004)**

Scheda di Valutazione delle Abilità Padroneggiate (SVAP-R)

L'insieme degli item contenuti all'interno della scheda di valutazione sono molto semplici; alcuni sono osservativi, altri esigono l'esecuzione di prove apposite per valutare il grado di padronanza. Comunque si tratta di item che valutano comportamenti chiaramente osservabili, e che perciò possono essere agevolmente somministrati da qualsiasi figura educativa. Ogni item deve essere valutato con un punteggio che va da 0 a 3, che rappresenta il diverso grado di padronanza.

Il punteggio 0 corrisponde ad un'abilità non posseduta; il punteggio 1 corrisponde ad una prestazione appena abbozzata o grossolana; il punteggio 2 a un'abilità emessa in modo non perfetto o emessa sporadicamente; il punteggio 3 ad un'abilità ben padroneggiata.

Nella Sezione 7 (Comportamenti problematici) i punteggi cambiano nel seguente modo: 0 corrisponde all'assenza del comportamento problematico; 1 corrisponde ad un comportamento problematico emesso sporadicamente; 2 corrisponde ad un comportamento problematico emesso poche volte; 3 corrisponde ad un comportamento problematico emesso molte volte.

Conclusa la somministrazione si calcola, in percentuale, il Criterio di Padronanza (CrP) mediante la seguente formula:

$$\frac{\text{Punteggio ottenuto}}{\text{Punteggio massimo ottenibile}} \times 100$$

Soggetto: _____

Esaminatore: _____

Data di somministrazione: _____

1. ABILITA' DI BASE				
1.1 Abilità attentive				
01) Mantiene contatto oculare con il compito per almeno 15"/20"	0	1	2	3
02) Si orienta a stimoli sonori (voci, rumori, ecc.)	0	1	2	3
03) Stabilisce contatto oculare spontaneamente	0	1	2	3
04) Indica, tra un insieme di oggetti, quello uguale allo stimolo campione	0	1	2	3
05) Stabilisce contatto oculare su richiesta	0	1	2	3
06) Segue un oggetto che si muove	0	1	2	3
07) Si orienta se toccato	0	1	2	3
08) Indica un oggetto che ha visto nascondere.	0	1	2	3
09) Esegue un compito assegnatogli per almeno cinque minuti	0	1	2	3
10) Indica, su richiesta, dettagli di figure ("dov'è la coda del coniglio?")	0	1	2	3
11) Si orienta a stimoli visivi (luci, colori, ecc.)	0	1	2	3
12) Indica l'oggetto che ha generato un suono o un rumore	0	1	2	3
1.2 Abilità grosso-motorie				
01) Si alza in piedi da seduto a terra	0	1	2	3
02) Cammina da solo	0	1	2	3
03) Sale e scende le scale	0	1	2	3
04) Si piega in avanti e ritorna in posizione eretta	0	1	2	3
05) Segue un percorso aggirando ostacoli	0	1	2	3
06) Lancia la palla in direzione del bersaglio	0	1	2	3
07) Sta in equilibrio su un solo piede per circa cinque secondi	0	1	2	3
08) Calcia la palla in direzione del bersaglio	0	1	2	3
09) Cammina all'indietro per almeno cinque passi	0	1	2	3
10) Salta sollevando entrambi i piedi, di almeno quindici cm, senza spostarsi	0	1	2	3
11) Afferra la palla lanciata da circa un metro di distanza	0	1	2	3
12) Saltella su un piede per almeno tre volte di seguito	0	1	2	3
1.3 Abilità fini-motorie				
01) Afferra oggetti con pollice ed indice dall'alto	0	1	2	3
02) Costruisce torri composte da almeno quattro cubi	0	1	2	3
03) Infila perline con dello spago	0	1	2	3
04) Usa correttamente le forbici nel tagliare fogli di carta	0	1	2	3
05) Avvita e svita tappi di plastica dalle bottiglia d'acqua	0	1	2	3
06) Tiene la penna nella mano preferita in modo corretto	0	1	2	3
07) Modella creta, plastilina e pasta di sale	0	1	2	3
08) Dipinge con larghe pennellate con movimenti verticali o orizzontali	0	1	2	3
09) Sposta gli oggetti da una mano all'altra	0	1	2	3
10) Incastra perfettamente, entro tre tentativi, tessere di puzzle o "mattoncini" di costruzioni	0	1	2	3
11) Sfoglia, una pagina alla volta, un libro o una rivista	0	1	2	3
12) Sposta piccoli oggetti da un recipiente ad un altro	0	1	2	3
1.4 Abilità di comunicazione				
01) Segnala assenso e dissenso	0	1	2	3
02) Comprende semplici segnali gestuali	0	1	2	3
03) Associa una parola ad un oggetto	0	1	2	3
04) Imita spontaneamente suoni e/o parole	0	1	2	3
05) Produce spontaneamente suoni e parole	0	1	2	3
06) Esegue semplici ordini	0	1	2	3
07) Dice il proprio nome	0	1	2	3
08) Interagisce verbalmente o gestualmente con gli altri	0	1	2	3
09) Risponde se chiamato (verbalmente o orientandosi fisicamente verso chi lo ha chiamato)	0	1	2	3
10) Rispetta il turno nella comunicazione	0	1	2	3
11) Nomina almeno dieci oggetti di uso comune (latte, pane, acqua, mela, ecc.)	0	1	2	3
12) Risponde "pronto" al telefono, se lo sente suonare	0	1	2	3
1.5 Abilità di orientamento				
01) Riconosce l'entrata o l'uscita di un ambiente	0	1	2	3
02) Ritrova il suo posto a tavola	0	1	2	3
03) Si sposta autonomamente da un ambiente all'altro	0	1	2	3
04) Riconosce i luoghi dove è già stato	0	1	2	3

05) "Torna indietro" se incontra ostacoli	0	1	2	3
06) Ripete da solo un percorso che ha già fatto accompagnato	0	1	2	3
07) Ritrova un oggetto che ha individuato su una mappa	0	1	2	3
08) Si sposta a destra o a sinistra su indicazione	0	1	2	3
09) Individua la propria abitazione su una piantina	0	1	2	3
10) Ripercorre con l'indice, su una pianta, il percorso che ha fatto per raggiungere la scuola	0	1	2	3
11) Indica l'oggetto posto sul tavolo alla sua destra o sinistra	0	1	2	3
12) Individua la sua posizione rispetto ad un oggetto ("davanti al tavolo, dietro la porta, ecc.")	0	1	2	3
1.6 Abilità di imitazione				
01) Indica, con la mano, "alto così" o "basso così"	0	1	2	3
02) Alza una gamba e la incrocia sull'altra	0	1	2	3
03) Batte le mani	0	1	2	3
04) Ripete suoni e vocalizzi ("IIHH, AAIAAAHH, IIIIOOOO...IIIIOOOO, A, M, C, ecc.)	0	1	2	3
05) Sfrega le mani	0	1	2	3
06) Ripete parole e frasi ("MAMMA, PAPPÀ, LATTE, MAMMA LATTE, ecc.)	0	1	2	3
07) Spinge in fuori la lingua	0	1	2	3
08) Ripete una filastrocca che ha appena ascoltato	0	1	2	3
09) Costruisce una torre con cinque cubi	0	1	2	3
10) Ripone gli oggetti, dopo averli usati, all'interno di una scatola	0	1	2	3
11) Spazza il pavimento	0	1	2	3
12) Pulisce il tavolo	0	1	2	3
1.7 Abilità di collaborazione				
01) Collabora mediante richieste verbali	0	1	2	3
02) Svolge compiti insieme ai coetanei	0	1	2	3
03) Rispetta il turno	0	1	2	3
04) Collabora all'esecuzione di un compito	0	1	2	3
05) Instaura contatto oculare per ottenere un rinforzo naturale	0	1	2	3
06) Aiuta a svolgere un compito se gli si chiede aiuto	0	1	2	3
07) Mantiene contatto oculare su un compito che svolge un coetaneo	0	1	2	3
08) Collabora con gli altri per almeno dieci minuti	0	1	2	3
09) Mostra gioia in presenza di altre persone	0	1	2	3
10) Preferisce giochi di gruppo a giochi individuali	0	1	2	3
11) Soccorre coetanei in difficoltà anche se non è richiesto aiuto	0	1	2	3
12) Chiede (verbalmente o a gesti) di poter collaborare con l'attività di un coetaneo	0	1	2	3
1.8 Abilità sociali				
01) Sorride agli altri spontaneamente	0	1	2	3
02) Risponde al sorriso con un sorriso	0	1	2	3
03) Preferisce attività ludiche con gli altri	0	1	2	3
04) Reagisce con "comportamenti sociali" (sorrisi, vocalizzi, abbracci, ecc.) se viene lodato	0	1	2	3
05) Risponde al saluto con un saluto (sorriso, gesto, vocalizzo, ecc.)	0	1	2	3
06) Si avvicina alle persone che gli vanno incontro	0	1	2	3
07) E' interessato a tutto ciò che succede intorno a lui	0	1	2	3
08) Guarda negli occhi o sul viso le persone che interagiscono con lui	0	1	2	3
09) Manifesta comportamenti adeguati alle richieste	0	1	2	3
10) Inizia l'interazione sociale	0	1	2	3
11) Mostra affetto (baci, carezze, ecc.) verso le persone familiari (genitori, parenti, conoscenti, ecc.)	0	1	2	3
12) Accetta l'interazione sociale iniziata da altri	0	1	2	3
1.9 Abilità comportamentali				
01) Esegue un'attività senza distrarsi	0	1	2	3
02) Sopporta ritardi nell'erogazione di ciò che desidera avere al più presto	0	1	2	3
03) Porta a termine gli incarichi assegnatigli	0	1	2	3
04) Segue abitualmente le regole che gli vengono date	0	1	2	3
05) Si adegua facilmente alle nuove situazioni	0	1	2	3
06) Esegue un compito senza disturbare gli altri	0	1	2	3
07) Cooperava con gli interlocutori in attività di apprendimento	0	1	2	3
08) Cambia attività, se gli viene richiesto, senza perseverare in quella precedente	0	1	2	3
09) Esplora, con i sensi e funzionalmente, nuovi materiali, giochi, attività	0	1	2	3
10) Persiste in un compito anche se incontra delle difficoltà	0	1	2	3

11) Segue le istruzioni che gli vengono date per svolgere un determinato compito	0	1	2	3
12) Trova da solo il materiale necessario per completare un compito	0	1	2	3
1.10 Abilità ludiche				
01) Esplora in modo spontaneo l'ambiente in cui si trova	0	1	2	3
02) Manipola gli oggetti in modo funzionale	0	1	2	3
03) Fa finta di "cavalcare" (usando una scopa), "sparare" (usando una banana), ecc.	0	1	2	3
04) Gioca con una macchinina/bambola in modo funzionale	0	1	2	3
05) Prepara il pranzo con delle pentoline	0	1	2	3
06) Serve il caffè nelle tazzine agli "ospiti"	0	1	2	3
07) Sceglie il gioco preferito fra tre diversi	0	1	2	3
08) Utilizza giochi di costruzione (mattoncini o puzzle)	0	1	2	3
09) Trascorre almeno trenta minuti di seguito in attività ludiche	0	1	2	3
10) Gioca prevalentemente da solo anche in presenza di coetanei	0	1	2	3
11) Organizza l'attività ludica in modo complesso (prepara un vero e proprio "set")	0	1	2	3
12) Segue le regole previste dal gioco	0	1	2	3

2. ABILITA' COGNITIVE				
2.1 Abilità di discriminazione				
01) Discrimina cerchio/quadrato	0	1	2	3
02) Discrimina triangolo/rettangolo	0	1	2	3
03) Discrimina lettere maiuscole e minuscole	0	1	2	3
04) Discrimina quadrato/rettangolo	0	1	2	3
05) Discrimina i numeri da 0 a 9	0	1	2	3
06) Discrimina superfici lisce/ruvide	0	1	2	3
07) Discrimina caldo/freddo	0	1	2	3
08) Discrimina suoni (Campanello, Tamburo, Suoneria telefonica, ecc.)	0	1	2	3
09) Discrimina uditiivamente i suoni delle lettere (Cono/Dono, Casa/Cosa, Faro/Favo, ecc.)	0	1	2	3
10) Discrimina oggetti diversi per forma (Rotondi, Stretti e lunghi, Larghi e piatti, ecc.)	0	1	2	3
11) Discrimina oggetti per funzioni (Scrivere, Mangiare, Lavarsi, ecc.)	0	1	2	3
12) Discrimina rumori (Tuoni, Botti, Porta che sbatte, ecc.)	0	1	2	3
2.2 Abilità di classificazione e seriazione				
01) Classifica oggetti per colore	0	1	2	3
02) Classifica oggetti per forma	0	1	2	3
03) Classifica oggetti per grandezza	0	1	2	3
04) Classifica oggetti per funzione	0	1	2	3
05) Seria figure dalla più piccola alla più grande	0	1	2	3
06) Seria matite per lunghezza	0	1	2	3
07) Seria bicchieri per grandezza	0	1	2	3
08) Seria oggetti per gruppi di quantità crescenti	0	1	2	3
09) Classifica oggetti per forma e colori	0	1	2	3
10) Classifica oggetti per grandezza e colore	0	1	2	3
11) Classifica oggetti per grandezza, colore e forma	0	1	2	3
12) Seria figure dalla più grande alla più piccola	0	1	2	3
2.3 Abilità di generalizzazione				
01) Riconosce lo stesso oggetto in contesti diversi	0	1	2	3
02) Mantiene un'acquisizione in ambienti diversi da quello di apprendimento	0	1	2	3
03) Riconosce oggetti in fotografia avendoli visti solo dal vivo	0	1	2	3
04) Associa la stessa parola a tipi molto diversi dello stesso oggetto	0	1	2	3
05) Riconosce lettere con caratteri tipografici diversi	0	1	2	3
06) Riconosce oggetti reali avendoli visti solo in fotografia	0	1	2	3
07) Riconosce numeri con caratteri tipografici diversi	0	1	2	3
08) Lavora in modo appropriato con persone diverse da quelle dell'apprendimento iniziale	0	1	2	3
09) Si adatta facilmente a contesti diversi	0	1	2	3
10) Utilizza materiali nuovi senza difficoltà per rafforzare un apprendimento	0	1	2	3
11) Accetta nuove modalità di gratificazione	0	1	2	3
12) Cambia modalità lavorative in funzione delle richieste	0	1	2	3
2.4 Abilità temporali				
01) Conosce la data del giorno	0	1	2	3

02) Conosce i giorni della settimana	0	1	2	3
03) Conosce i mesi dell'anno	0	1	2	3
04) Conosce le stagioni	0	1	2	3
05) Comprende ieri/domani	0	1	2	3
06) Comprende prima/dopo	0	1	2	3
07) Esegue un'istruzione con "mentre/durante"	0	1	2	3
08) Esegue istruzioni con "quando"	0	1	2	3
09) Descrive eventi passati	0	1	2	3
10) Mette in successione alcuni eventi della giornata (colazione, merenda, pranzo, sveglia, ecc.)	0	1	2	3
11) Mette in relazione attività con alcuni momenti della giornata (Sera/televisione, ecc.)	0	1	2	3
12) Mette in relazione eventi a giorni (Lunedì/piscina, Giovedì/passeggiata, ecc.)	0	1	2	3
2.5 Abilità concettuali				
01) Esegue istruzioni con dx e sn.	0	1	2	3
02) Esegue istruzioni con alto/basso.	0	1	2	3
03) Esegue istruzioni con piccolo/grande.	0	1	2	3
04) Esegue istruzioni con poco/molto.	0	1	2	3
05) Esegue istruzioni con dentro/fuori.	0	1	2	3
06) Esegue istruzioni con "in mezzo".	0	1	2	3
07) Esegue istruzioni con sopra/sotto.	0	1	2	3
08) Esegue istruzioni con "più (meno) di"	0	1	2	3
09) Esegue istruzioni con "largo/stretto"	0	1	2	3
10) Esegue istruzioni con "lungo/corto"	0	1	2	3
11) Esegue istruzioni con "vicino a/lontano da"	0	1	2	3
12) Esegue istruzioni con "più (grande, largo, lungo, vicino, ecc) di "	0	1	2	3
2.6 Abilità relative allo schema corporeo				
01) Riconosce otto diverse parti del corpo su sé stesso	0	1	2	3
02) Riconosce otto diverse parti del corpo su altri o figure	0	1	2	3
03) Nomina otto diverse parti del corpo	0	1	2	3
04) Si riconosce allo specchio	0	1	2	3
05) Si riconosce in una foto	0	1	2	3
06) Conosce la sua età	0	1	2	3
07) Attribuisce correttamente gli aggettivi "alto/ basso"	0	1	2	3
08) Distingue i maschi dalle femmine	0	1	2	3
09) Attribuisce correttamente gli aggettivi "grasso/magro"	0	1	2	3
10) Attribuisce correttamente gli aggettivi "giovane/vecchio"	0	1	2	3
11) Ricompone correttamente un viso (naso, bocca, occhi, orecchie, ecc)	0	1	2	3
12) Ricompone correttamente la figura umana (testa, collo, busto, braccia, ecc.)	0	1	2	3
2.7 Abilità del linguaggio ricettivo				
01) Mantiene contatto oculare con l'interlocutore se questi gli rivolge la parola	0	1	2	3
02) Esegue la richiesta "guardami"	0	1	2	3
03) Esegue la richiesta "chiudi la scatola"	0	1	2	3
04) Esegue la richiesta "prendi la penna"	0	1	2	3
05) Esegue la richiesta "porta questo a ..."	0	1	2	3
06) Esegue la richiesta "prendi ... e mettilo (sopra, sotto, vicino, ecc,) ..."	0	1	2	3
07) Esegue la richiesta "fammi vedere come si gioca con questo giocattolo"	0	1	2	3
08) Esegue la richiesta "fai finta di masticare una caramella"	0	1	2	3
09) Esegue ordini complessi ("Porta questo libro a mamma e fatti dare il foglio con la penna")	0	1	2	3
10) Indica gli oggetti nominati dall'interlocutore	0	1	2	3
11) Indica la scenetta che meglio descrive il racconto dall'operatore	0	1	2	3
12) Indica la corretta sequenza di scene che compongono un racconto appena ascoltato	0	1	2	3
2.8 Abilità del linguaggio espressivo				
01) Dice quando ha fame o sete	0	1	2	3
02) Dice quando prova dolore	0	1	2	3
03) Dice quando è in difficoltà	0	1	2	3
04) Saluta correttamente	0	1	2	3
05) Fa domande	0	1	2	3
06) Risponde a semplici richieste	0	1	2	3
07) Chiama le persone per nome	0	1	2	3

08) Parla spontaneamente con compagni ed educatori	0	1	2	3
09) Racconta un episodio a cui ha preso parte	0	1	2	3
10) Esprime in modo appropriato le proprie emozioni (gioia, tristezza, paura, ecc.)	0	1	2	3
11) Descrive una storia rappresentata da vignette	0	1	2	3
12) Risponde adeguatamente a domande su un episodio a cui ha assistito	0	1	2	3
2.9 Abilità logiche				
01) Racconta una sequenza di fatti vissuti o visti	0	1	2	3
02) Usa strategie utili a superare piccoli ostacoli	0	1	2	3
03) Conosce e pratica giochi con regole	0	1	2	3
04) Interpreta semplici segnali (freccia dx, freccia sn, pericolo, ecc.)	0	1	2	3
05) Astrae concetti da un insieme	0	1	2	3
06) Persiste nel compito anche se incontra difficoltà	0	1	2	3
07) Collega due o più stimoli visivi (nessi associativi tra due figure)	0	1	2	3
08) Completa correttamente configurazioni incomplete di stimoli (aggiungere l'angolo al rombo)	0	1	2	3
09) Completa correttamente configurazioni uditive di stimoli (mostrando la giraffa "GIR.....")	0	1	2	3
10) Identifica tra una serie di figure quella orientata in modo diverso	0	1	2	3
11) Organizza le figure in una sequenza logica (temporale, grandezza, spaziale, ecc.)	0	1	2	3
12) Distingue le affermazioni vere da quelle false (bicicletta con ruote quadrate)	0	1	2	3
2.10 Abilità mnestiche				
01) Ricorda la sequenza di cinque oggetti	0	1	2	3
02) Riconosce e nomina oggetti comuni	0	1	2	3
03) Ricorda la sequenza di cinque parole	0	1	2	3
04) Ricorda la sequenza di cinque numeri	0	1	2	3
05) Ricorda episodi della sua vita	0	1	2	3
06) Ricorda una breve filastrocca	0	1	2	3
07) Ricorda episodi del giorno precedente	0	1	2	3
08) Utilizza intenzionalmente strategie per migliorare la memoria	0	1	2	3
09) Ricorda la sequenza inversa di cinque parole	0	1	2	3
10) Ricorda la sequenza inversa di cinque numeri	0	1	2	3
11) Ricorda la sequenza di cinque non-parole	0	1	2	3
12) Ricorda i volti di persone che ha visto in foto (familiari e non)	0	1	2	3

3. ABILITA' DI AUTONOMIA PERSONALE

3.1 Abilità di mangiare				
01) Mangia da solo	0	1	2	3
02) Usa correttamente le posate	0	1	2	3
03) Mastica il cibo per il tempo sufficiente ad ingoiarlo	0	1	2	3
04) Rispetta le regole di comportamento a tavola	0	1	2	3
05) Usa correttamente il tovagliolo	0	1	2	3
06) Comunica i propri gusti alimentari	0	1	2	3
07) Versa i liquidi in modo corretto	0	1	2	3
08) Inghiotte correttamente gli alimenti	0	1	2	3
09) Pulisce il tavolo quando lo sporca	0	1	2	3
10) Beve i liquidi in modo corretto	0	1	2	3
11) Si serve da solo	0	1	2	3
12) Chiede adeguatamente, a gesti o verbalmente, ciò che gli serve (sale, posate, acqua, ecc.)	0	1	2	3
3.2 Abilità di igiene personale				
01) Si lava da solo mani e viso	0	1	2	3
02) Si lava da solo altre parti del corpo (collo, piedi, ecc.)	0	1	2	3
03) Si accorge quando è sporco	0	1	2	3
04) Usa autonomamente la doccia	0	1	2	3
05) Si lava da solo i denti	0	1	2	3
06) Si lava da solo i capelli	0	1	2	3
07) Segnala che le unghie sono sporche o debbono essere tagliate (oppure lo fa lui stesso)	0	1	2	3
08) Si pettina	0	1	2	3
09) Cura la propria igiene intima	0	1	2	3
10) Si soffia il naso	0	1	2	3
11) Si asciuga	0	1	2	3

12) Pulisce il lavabo o la vasca se necessario	0	1	2	3
3.3 Abilità di controllo sfinterico				
01) Controlla lo sfintere uretrale durante il giorno	0	1	2	3
02) Si toglie gli indumenti necessari per urinare	0	1	2	3
03) Assume la posizione corretta per urinare	0	1	2	3
04) Si pulisce adeguatamente dopo aver urinato	0	1	2	3
05) Controlla lo sfintere anale durante il giorno	0	1	2	3
06) Si toglie gli indumenti necessari per defecare	0	1	2	3
07) Assume la posizione corretta per defecare	0	1	2	3
08) Si pulisce adeguatamente dopo aver defecato	0	1	2	3
09) Usa il WC senza che alcuno glielo ricordi	0	1	2	3
10) Controlla lo sfintere uretrale durante la notte	0	1	2	3
11) Si trattiene al bagno per il tempo necessario all'evacuazione	0	1	2	3
12) Si riveste in modo adeguato dopo aver evacuato	0	1	2	3
3.4 Abilità di vestirsi				
01) Riconosce i propri indumenti	0	1	2	3
02) Discrimina il verso dei vestiti	0	1	2	3
03) Conosce la sequenza con la quale vengono indossati gli indumenti	0	1	2	3
04) Indossa la biancheria intima	0	1	2	3
05) Indossa pantaloni/gonna	0	1	2	3
06) Indossa una maglia	0	1	2	3
07) Indossa le calze	0	1	2	3
08) Infilia i piedi nelle scarpe	0	1	2	3
09) Seleziona i vestiti in modo appropriato rispetto alle condizioni atmosferiche	0	1	2	3
10) Sceglie i vestiti da indossare	0	1	2	3
11) Segnala la necessità di cambiare gli indumenti sporchi, strappati o scuciti	0	1	2	3
12) Sceglie i vestiti in funzione delle occasioni (ordinarie o occasionali)	0	1	2	3
3.5 Abilità di svestirsi				
01) Si leva scarpe e calze	0	1	2	3
02) Si leva pantaloni/gonna e maglia	0	1	2	3
03) Si leva la biancheria intima	0	1	2	3
04) Ripone con cura i vestiti	0	1	2	3
05) Usa adeguatamente i bottoni	0	1	2	3
06) Usa adeguatamente le cerniere	0	1	2	3
07) Ripiega gli indumenti	0	1	2	3
08) Pulisce le scarpe in caso di bisogno	0	1	2	3
09) Si spoglia completamente da solo (prima del nuoto, di andare a letto, ecc.)	0	1	2	3
10) Appende i vestiti	0	1	2	3
11) Ripone i vestiti nel posto previsto (armadio, cassetto, ecc.)	0	1	2	3
12) Ripone i capi sporchi nel cesto predisposto	0	1	2	3
4. ABILITA' SOCIOEMOZIONALI				
4.1 Abilità interpersonali				
01) Saluta correttamente in modo funzionale (ciao, buongiorno, buonasera, ecc.)	0	1	2	3
02) Esprime pareri positivi sugli altri ("Che bella camicia hai", "Stai proprio bene", ecc.)	0	1	2	3
03) Elargisce informazioni ("Oggi sono stato al parco", "Ho perso le chiavi", ecc.)	0	1	2	3
04) Formula richieste ("Vorrei uscire con te", ecc.)	0	1	2	3
05) Esprime il proprio stato d'animo anche con espressioni del viso (sorriso per gioia, ecc.)	0	1	2	3
06) Tiene una postura funzionale al contesto (seduto, in piedi, vicino a, ecc.)	0	1	2	3
07) Stringe la mano quando saluta o viene presentato a qualcuno	0	1	2	3
08) Avvia rapporti sociali (parla con un estraneo, chiede informazioni, ecc.)	0	1	2	3
09) Rifiuta cortesemente una richiesta (prestare un proprio oggetto, prestare denaro, ecc.)	0	1	2	3
10) Chiede aiuto in caso di difficoltà	0	1	2	3
11) Esprime dissenso (si oppone a richieste ingiuste, comunica la sua disapprovazione, ecc.)	0	1	2	3
12) Gestisce le critiche (si scusa quando commette un errore, chiede se si è offeso qualcuno, ecc.)	0	1	2	3
4.2 Abilità emozionali ed affettive				
01) Comunica il proprio stato emotivo (sono contento, sono triste, sono arrabbiato, ecc.)	0	1	2	3
02) Mostra sensibilità verso gli altri	0	1	2	3
03) Controlla la propria collera	0	1	2	3

04) E' sensibile ai sentimenti altrui	0	1	2	3
05) Si autorinforza	0	1	2	3
06) Discrimina vari stati emotivi (triste, felice, arrabiato) sui visi degli interlocutori	0	1	2	3
07) Comunica affetto ("ti voglio bene", carezze, ecc.)	0	1	2	3
08) Partecipa allo stato emotivo degli altri (sorride se sorridono, intristisce se sono tristi, ecc.)	0	1	2	3
09) Mostra attaccamento a chi interagisce di più con lui (amici, parenti, educatori, ecc.)	0	1	2	3
10) Esprime con il proprio viso vari stati emotivi (triste, felice, arrabiato)	0	1	2	3
11) Bacia abbracciandoli i suoi familiari	0	1	2	3
12) Esprime tenerezza (con carezze e abbracci) verso chi è in difficoltà	0	1	2	3
4.3 Abilità sessuali				
01) Descrive il proprio aspetto fisico ("ho i capelli neri, di me mi piace il naso, ecc.")	0	1	2	3
02) Esprime i propri aspetti positivi ("sono calmo, mi piace lavorare, ecc.")	0	1	2	3
03) Mostra disponibilità al cambiamento ("voglio sottopormi alla lampada abbronzante, ecc.")	0	1	2	3
04) Usa il proprio corpo in relazione all'ambiente (cammina carponi, striscia, segue un ritmo, ecc.)	0	1	2	3
05) Conosce le varie parti del corpo su di sé e sugli altri	0	1	2	3
06) Conosce le differenze fra maschi e femmine (vestiti, capelli, barba, voce, genitali, ecc.)	0	1	2	3
07) Mantiene l'igiene del proprio corpo	0	1	2	3
08) Conosce il modo gradevole di toccare il corpo (carezzare, solleticare, massaggiare, ecc.)	0	1	2	3
09) Conosce il modo sgradevole di toccare il corpo (stringere, graffiare, pizzicare, ecc.)	0	1	2	3
10) Distingue fra modi di toccare "gradevoli" e "sgradevoli"	0	1	2	3
11) Si autostimola i genitali	0	1	2	3
12) Si masturba nei tempi (eccitazione sessuale e opportunità temporale) e nei luoghi (bagno) idonei	0	1	2	3

5. ABILITA' ACCADEMICHE

5.1 Abilità pre-curricolari				
01) Ripete esattamente parole nuove subito dopo averle sentite	0	1	2	3
02) Distingue i grafemi da altri segni grafici	0	1	2	3
03) Copia una parola bisillabica scritta in stampatello maiuscolo	0	1	2	3
04) Scrive il suo nome	0	1	2	3
05) Prende il numero di oggetti (da uno a cinque) che l'interlocutore gli chiede di prendere	0	1	2	3
06) Riconosce, tra due insiemi di oggetti, quello che ne contiene di più	0	1	2	3
07) Disegna una figura umana in cui siano riconoscibili la testa, il corpo le braccia e le gambe	0	1	2	3
08) Usa adeguatamente lo spazio del foglio quando scrive (alto-sinistra) o disegna (centro)	0	1	2	3
09) Copia una semplice figura geometrica (triangolo, quadrato, rettangolo, ecc.)	0	1	2	3
10) Si dirige bene e prontamente nello spazio (verso un luogo, oggetto o persona)	0	1	2	3
11) Appaia parole con oggetti, fotografie o disegni	0	1	2	3
12) Associa almeno cinque parole (bisillabiche) orali con le corrispondenti scritte	0	1	2	3
5.2 Abilità di lettura				
01) Riconosce tutte le lettere dell'alfabeto.	0	1	2	3
02) Legge sillabe di due o più lettere	0	1	2	3
03) Legge parole di due o più sillabe	0	1	2	3
04) Legge con fluidità, accuratezza e precisione	0	1	2	3
05) Comprende la lettura di piccoli brani	0	1	2	3
06) Assume una postura corretta	0	1	2	3
07) Rispetta la punteggiatura	0	1	2	3
08) Rispetta l'intonazione e gli accenti	0	1	2	3
09) Fornisce il significato delle parole	0	1	2	3
10) Distingue i fatti dalle opinioni	0	1	2	3
11) Indica le emozioni descritte nel testo	0	1	2	3
12) Descrive le caratteristiche dei personaggi del testo	0	1	2	3
5.3 Abilità di scrittura				
01) Scrive parole bi e trisillabiche copiando	0	1	2	3
02) Scrive lettere/parole su dettatura	0	1	2	3
03) Scrive lettere/parole autonomamente	0	1	2	3
04) Scrive con buona fluidità e velocità	0	1	2	3
05) Scrive a macchina o al computer	0	1	2	3
06) Afferra la penna in modo corretto (tridigitale)	0	1	2	3
07) Scrive frasi su dettatura	0	1	2	3

08) Scrive risposte a domande specifiche	0	1	2	3
09) Scrive autonomamente una frase su episodi a cui ha assistito	0	1	2	3
10) Scrive parole con doppie in modo corretto	0	1	2	3
11) Scrive autonomamente frasi con proposizioni subordinate	0	1	2	3
12) Scrive autonomamente riassunti di piccoli brani (max dieci righe)	0	1	2	3
5.4 Abilità aritmetiche				
01) Indica equivalenze di insiemi	0	1	2	3
02) Seria insiemi dal minore al maggiore	0	1	2	3
03) Svolge addizioni a due e tre cifre	0	1	2	3
04) Somma due quantità di oggetti	0	1	2	3
05) Sottrae una quantità di oggetti da un'altra	0	1	2	3
06) Conosce le tabelline	0	1	2	3
07) Esegue semplici moltiplicazioni	0	1	2	3
08) Esegue semplici divisioni	0	1	2	3
09) Conosce il valore di posizione delle cifre	0	1	2	3
10) Conosce il concetto "Quante volte"	0	1	2	3
11) Fraziona una quantità in due, tre e quattro parti	0	1	2	3
12) Svolge sottrazioni a due e tre cifre	0	1	2	3
5.5 Abilità geometriche				
01) Nomina le principali forme geometriche	0	1	2	3
02) Copia figure geometriche	0	1	2	3
03) Disegna le principali forme geometriche	0	1	2	3
04) Indica su richiesta il triangolo	0	1	2	3
05) Indica su richiesta il quadrato	0	1	2	3
06) Indica su richiesta il cerchio	0	1	2	3
07) Indica su richiesta il rettangolo	0	1	2	3
08) Riconosce forme geometriche semplici su "oggetti tridimensionali"	0	1	2	3
09) Identifica i lati di una figura	0	1	2	3
10) Identifica il raggio di un cerchio	0	1	2	3
11) Calcola il perimetro di semplici figure (quadrato, rettangolo, cerchio, ecc.)	0	1	2	3
12) Calcola le superfici di semplici figure (quadrato, rettangolo, ecc.)	0	1	2	3
5.6 Abilità di misurazione				
01) Confronta la lunghezza e la larghezza di due figure con uno strumento (bastoncino, spago, ecc.)	0	1	2	3
02) Conosce il metro ed i suoi sottomultipli (mm, cm, dm)	0	1	2	3
03) Usa le squadrette per misurare i lati di una figura geometrica (quadrato, rettangolo, ecc.)	0	1	2	3
04) Usa la riga per misurare i lati di un foglio o di un libro	0	1	2	3
05) Usa il metro lineare per misurare l'altezza del tavolo e della sedia	0	1	2	3
06) Conosce il chilogramma ed i suoi sottomultipli (grammo, ettogrammo)	0	1	2	3
07) Usa una bilancia per pesare alimenti o oggetti (libro, torcia elettrica, calcolatrice, ecc.)	0	1	2	3
08) Pesa se stesso sulla bilancia	0	1	2	3
09) Svolge semplici operazioni di conversione con i sottomultipli del metro e del chilogrammo	0	1	2	3
10) Conosce il litro	0	1	2	3
11) Usa un recipiente graduato per misurare i liquidi	0	1	2	3
12) Usa il goniometro per misurare gli angoli di una figura geometrica (rombo, quadrato, ecc.)	0	1	2	3
5.7 Abilità grafiche				
01) Scarabocchia autonomamente	0	1	2	3
02) Disegna un albero	0	1	2	3
03) Disegna dei fiorellini	0	1	2	3
04) Disegna se stesso	0	1	2	3
05) Disegna una famiglia	0	1	2	3
06) Disegna una casa	0	1	2	3
07) Disegna nello stesso disegno almeno tre elementi (casa, albero, fiori, ecc.)	0	1	2	3
08) Copia su foglio oggetti tridimensionali	0	1	2	3
09) Traccia linee parallele	0	1	2	3
10) Copia disegni dal libro	0	1	2	3
11) Usa adeguatamente i colori (cera, spirito, pastelli, acquarelli, ecc.)	0	1	2	3
12) Usa un bicchiere o il compasso per disegnare un cerchio	0	1	2	3

6. ABILITA' INTEGRANTI				
6.1 Abilità pedonali				
01) Cammina autonomamente sul marciapiede	0	1	2	3
02) Individua correttamente i luoghi dove è consentito attraversare la strada	0	1	2	3
03) Attraversa correttamente la strada con le sole strisce	0	1	2	3
04) Attraversa correttamente la strada con il semaforo	0	1	2	3
05) Cammina su un terreno irregolare	0	1	2	3
06) Sale e scende le scale autonomamente	0	1	2	3
07) Sale e scende le scale con l'aiuto di un corrimano	0	1	2	3
08) Sale e scende le scale con l'aiuto di un'altra persona	0	1	2	3
09) Sale e scende dal marciapiede	0	1	2	3
10) Si sposta autonomamente con l'aiuto di protesi o ausili (arti, stampelle, carrozzella, ecc.)	0	1	2	3
11) Raggiunge a piedi una determinata destinazione anche in caso di maltempo	0	1	2	3
12) Si comporta adeguatamente con sconosciuti lungo i tragitti	0	1	2	3
6.2 Abilità nell'uso dei mezzi pubblici				
01) Acquista il biglietto per la corsa in autobus	0	1	2	3
02) Identifica la fermata dell'autobus	0	1	2	3
03) Riconosce l'autobus che deve prendere	0	1	2	3
04) Durante il viaggio rispetta le norme di sicurezza e di educazione	0	1	2	3
05) Scende alla fermata di arrivo	0	1	2	3
06) Identifica il parcheggio dei taxi	0	1	2	3
07) Prende il taxi	0	1	2	3
08) Indica la destinazione al conducente del taxi	0	1	2	3
09) Scende dal taxi dopo aver pagato la corsa	0	1	2	3
10) Prende il treno autonomamente per lunghi percorsi	0	1	2	3
11) Usa autonomamente la scala mobile per spostarsi da un piano all'altro	0	1	2	3
12) Prende l'ascensore autonomamente	0	1	2	3
6.3 Abilità nell'uso dei servizi comunitari				
01) Riconosce le scritte di diversi servizi (bar, pizzeria, ufficio postale, farmacia, cinema, ecc.)	0	1	2	3
02) Conosce la corrispondenza tra servizio e bene strumentale (bar/vendita bevande, pizzette, ecc.)	0	1	2	3
03) Conosce la corrispondenza tra servizio e prestazioni erogate (poste/pagamenti bollettini, ecc.)	0	1	2	3
04) Conosce la corrispondenza tra servizio e attività ricreative (cinema/film, parco/giostre, ecc.)	0	1	2	3
05) Usa in modo autonomo i distributori automatici di bevande e merendine	0	1	2	3
06) Si reca al supermercato per l'acquisto di beni (patatine, biscotti, bevande, ecc.)	0	1	2	3
07) Si reca al bar per l'acquisto di bevande (coca, aranciata, ecc.) e merendine (brioscine, ringo, ecc.)	0	1	2	3
08) Usa l'ufficio postale per spedire delle lettere o pagare dei bollettini	0	1	2	3
09) Usa negozi di abbigliamento per l'acquisto di vestiti (li sceglie, li prova, ecc.)	0	1	2	3
10) Spedisce una ricetta in farmacia	0	1	2	3
11) Consuma un pasto al ristorante rispettando le regole sociali	0	1	2	3
12) Si reca in palestra per svolgere attività sportive (nuoto, ginnastica, danza, ecc.)	0	1	2	3
6.4 Abilità nell'uso del denaro				
01) Riconosce e nomina monete vere	0	1	2	3
02) Sceglie tra un insieme la moneta/banconota indicata	0	1	2	3
03) Individua la moneta/banconota che ha il maggior valore tra alcune	0	1	2	3
04) Su richiesta produce una determinata somma di denaro	0	1	2	3
05) Individua i prezzi sulle merci	0	1	2	3
06) Appaia il denaro al prezzo scritto	0	1	2	3
07) Esegue degli acquisti con il resto	0	1	2	3
08) Esegue degli acquisti senza resto	0	1	2	3
09) Riconosce e nomina banconote vere	0	1	2	3
10) Nomina il valore alla domanda "Qual è il valore di questa moneta/banconota"	0	1	2	3
11) Identifica il valore dei centesimi e quello degli euro	0	1	2	3
12) Data una certa disponibilità di denaro decide per l'acquisto di un articolo	0	1	2	3
6.5 Abilità nella lettura dell'orologio				
01) Appaia un numero al corrispondente sull'orologio	0	1	2	3
02) Identifica e appaia la posizione esatta delle ore sul quadrante dell'orologio	0	1	2	3
03) Discrimina la lancetta delle ore da quella dei minuti	0	1	2	3
04) Indica il numero richiesto sull'orologio	0	1	2	3

05) Legge su richiesta la lancetta delle ore	0	1	2	3
06) Legge su richiesta la lancetta dei minuti	0	1	2	3
07) Legge la lancetta delle ore quando non corrisponde esattamente ad un numero	0	1	2	3
08) Legge l'ora con i quarti	0	1	2	3
09) Legge l'ora approssimandola al quarto più vicino	0	1	2	3
10) Legge l'orologio digitale	0	1	2	3
11) Associa la posizione delle lancette con eventi particolari	0	1	2	3
12) Usa prevalentemente un orologio vocale	0	1	2	3
6.6 Abilità nell'uso del telefono				
01) Compone il numero ricordandolo a memoria o leggendolo	0	1	2	3
02) Compone il numero su dettatura	0	1	2	3
03) Discrimina i suoni di occupato/libero	0	1	2	3
04) Conversa adeguatamente al telefono	0	1	2	3
05) Usa adeguatamente l'agenda o l'elenco telefonico	0	1	2	3
06) Risponde alle chiamate, riportando i contenuti	0	1	2	3
07) Richiama i numeri memorizzati sulla memoria del telefono	0	1	2	3
08) Utilizza in modo adeguato il cellulare (digitalizzazione, memorizzazione, ecc.)	0	1	2	3
09) Rispetta il turno nella conversazione	0	1	2	3
10) Individua ed utilizza telefoni pubblici con schede telefoniche	0	1	2	3
11) Invia sms o ems con il cellulare	0	1	2	3
12) Conosce e compone, in caso di necessità, numeri di emergenza (113, 112, 118, ecc.)	0	1	2	3
6.7 Abilità di sicurezza personale				
01) Chiede aiuto in caso di necessità	0	1	2	3
02) Riconosce sostanze pericolose (insetticidi, colla liquida, detersivi, ecc.)	0	1	2	3
03) Usa il telefono (o segnale di pericolo) in casi d'urgenza	0	1	2	3
04) Prende autonomamente le medicine	0	1	2	3
05) Usa il disinfettante per piccole ferite (scorticature, tagli, ecc.)	0	1	2	3
06) Manipola con cura oggetti pericolosi (coltelli, forbici, forchette, ecc.)	0	1	2	3
07) Adatta l'abbigliamento in funzione del clima	0	1	2	3
08) Utilizza con attenzione piccoli elettrodomestici (asciugacapelli, scaldabagno, ecc.)	0	1	2	3
09) Riconosce attività pericolose	0	1	2	3
10) Usa il termometro per controllare la sua temperatura corporea	0	1	2	3
11) Identifica e comunica un proprio malessere fisico ("Mi fa male...")	0	1	2	3
12) Cambia l'abbigliamento (umido, bagnato o sporco) ritenuto pericoloso per la sua salute	0	1	2	3
6.8 Abilità domestiche				
01) Pulisce il proprio ambiente di vita	0	1	2	3
02) Prepara il tavolo per i pasti	0	1	2	3
03) Prepara qualche pietanza (pasta, uovo sodo, ecc.)	0	1	2	3
04) Usa correttamente utensili ed attrezzature della cucina (pentole, padelle, griglie, ecc.)	0	1	2	3
05) Esegue lavori domestici (annaffiare i fiori, spazzare, lavare indumenti, lavare stoviglie, ecc.)	0	1	2	3
06) Ha cura delle sue proprietà	0	1	2	3
07) Prende autonomamente decisioni in merito alla propria vita domestica	0	1	2	3
08) Usa correttamente la stanza da bagno (lavabo, acqua calda e acqua fredda, doccia, ecc.)	0	1	2	3
09) Usa autonomamente piccoli elettrodomestici (frullatore, grattugia, forno, caffettiera, ecc.)	0	1	2	3
10) Usa autonomamente apparecchi elettrici (radio, televisione, lettori Cd e DVD, ecc.)	0	1	2	3
11) Usa correttamente la camera da letto (prepararsi per la notte, rifare il letto, ecc.)	0	1	2	3
12) Identifica materiali e/o sostanze che mancano (detersivi, cibi, bevande, ecc.)	0	1	2	3
6.9 Abilità di gestione del tempo libero				
01) Usa da solo i materiali per il tempo libero (giochi, televisione, lettore CD, ecc.)	0	1	2	3
02) Inizia autonomamente attività ricreative	0	1	2	3
03) Usa autonomamente attività ricreative a casa (giochi, fogli e colori, plastichina, ecc.)	0	1	2	3
04) Usa autonomamente attività ricreative comunitarie (parchi, palestre, cinema, ecc.)	0	1	2	3
05) Partecipa ad attività comunitarie (parrocchia, circoli, associazioni, ecc.)	0	1	2	3
06) Fa passeggiate a piedi o in bicicletta	0	1	2	3
07) Gioca in gruppo rispettando le regole (nascondino, mosca cieca, ecc.)	0	1	2	3
08) Gioca con attività da tavolo rispettando le regole (monopoli, carte, battaglia navale, ecc.)	0	1	2	3
09) Pratica sport rispettando le regole (nuoto, basket, tennis tavolo, calcio balilla, bowling, ecc.)	0	1	2	3
10) Gioca prevalentemente da solo (costruzioni, puzzle, disegni, lettura, bambole, soldatini, ecc.)	0	1	2	3

11) Acquista oggetti, materiali e giochi (colori, matite, carte da gioco, dama, ecc.)	0	1	2	3
12) Utilizza un dispenser a gettoni	0	1	2	3
6.10 Abilità pre-lavorative				
01) Accetta adeguatamente cambiamenti nell'ambiente (posizione, strumenti, materiali, ecc.)	0	1	2	3
02) Accetta rinforzi dilazionati (elargiti in tempi diversi lungo tutta la giornata lavorativa)	0	1	2	3
03) Esegue correttamente il lavoro affidatogli	0	1	2	3
04) Si inserisce adeguatamente in un gruppo di coetanei	0	1	2	3
05) Gestisce adeguatamente le variabili ambientali (richieste, critiche, insuccessi, ecc.)	0	1	2	3
06) Emette un comportamento adeguato alle circostanze (arrivare, allontanarsi, chiedere, ecc.)	0	1	2	3
07) Rispetta la proprietà degli altri	0	1	2	3
08) E' puntuale a svolgere l'attività	0	1	2	3
09) Collabora con i coetanei	0	1	2	3
10) Rispetta i tempi imposti	0	1	2	3
11) Svolge un dato compito fino alla fine	0	1	2	3
12) Si impegna costantemente per tutto il suo turno di lavoro	0	1	2	3

7. COMPORTAMENTI PROBLEMATICI

(0 corrisponde all'assenza del comportamento problematico; 1 corrisponde ad un comportamento problematico emesso sporadicamente; 2 corrisponde ad un comportamento problematico emesso poche volte; 3 corrisponde ad un comportamento problematico emesso molte volte)

01) Mostra paura intensa	0	1	2	3
02) Presenta lamentazioni e pianto	0	1	2	3
03) Reagisce con ansia eccessiva a richieste prestazionali	0	1	2	3
04) Si masturba in presenza di altre persone	0	1	2	3
05) Mostra oppositività	0	1	2	3
06) Mostra comportamenti stereotipati (motori e verbali)	0	1	2	3
07) Ha comportamenti aggressivi verso gli altri o gli oggetti	0	1	2	3
08) Si muove in continuazione	0	1	2	3
09) Ripete ecolalicamente suoni, parole o frasi	0	1	2	3
10) Mostra comportamenti sessuali-relazionali inappropriati	0	1	2	3
11) Ha comportamenti aggressivi verso se stesso	0	1	2	3
12) Si dondola in continuazione	0	1	2	3
13) Presenta ritualismi di vario genere (mette in fila piccoli oggetti, cammina avanti e indietro agitando un nastro, ecc.)	0	1	2	3
14) Presenta sbalzi di umore estremi	0	1	2	3
15) Ingerisce sostanze insolite (terriccio, foglie, escrementi, ecc.)	0	1	2	3
16) Si rifiuta di camminare e spesso si lascia cadere a terra	0	1	2	3
17) Si veglia spesso la notte	0	1	2	3
18) Gioca con i suoi escrementi	0	1	2	3
19) Usa un linguaggio incoerente	0	1	2	3
20) E' inappetente	0	1	2	3
21) Si sveglia la mattina molto presto (verso le cinque o prima)	0	1	2	3
22) Tarda ad addormentarsi (spesso si addormenta dopo le ventitre)	0	1	2	3
23) Mangia in continuazione senza rispettare alcun orario	0	1	2	3
24) Se ne sta isolato per più di trenta minuti	0	1	2	3
25) Ruba oggetti che non sono di sua proprietà	0	1	2	3
26) Mostra in pubblico il proprio sesso	0	1	2	3
27) Mostra indifferenza agli eventi ambientali	0	1	2	3
28) Risponde con collera ad ogni forma di cambiamento	0	1	2	3
29) Evacua i propri sfinteri in luoghi insoliti (in classe, in salotto, nell'auto, per strada, ecc.)	0	1	2	3
30) Urla, senza alcun motivo, per lunghi periodi di tempo	0	1	2	3

GRIGLIE CORREZIONE S.V.A.P.

Punteggi Ottenuti (PO) Punteggi Massimi Ottenibili (PMO) Δ 100

	PO	PMO	CrP
(Soggetti con età 3-7 anni) —PMO ABILITA' 1-4		1008	
(Soggetti con età 7-12 anni) —PMO ABILITA' 1-5		1260	
(Soggetti con età > 12 anni) —PMO ABILITA' 1-6		1620	

ABILITA'	PO	PMO	CrP
1. Abilità di base		360	
1. 1 Abilità attentive			
1. 2 Abilità grosso-motorie			
1. 3 Abilità fini-motorie			
1. 4 Abilità di comunicazione			
1. 5 Abilità di orientamento			
1. 6 Abilità di imitazione		36	
1. 7 Abilità di collaborazione			
1. 8 Abilità sociali			
1. 9 Abilità comportamentali			
1.10 Abilità ludiche			
2. Abilità cognitive		360	
2. 1 Abilità di discriminazione			
2. 2 Abilità di classificazione e seriazione			
2. 3 Abilità di generalizzazione			
2. 4 Abilità temporali			
2. 5 Abilità concettuali			
2. 6 Abilità relative allo schema corporeo		36	
2. 7 Abilità linguaggio ricettivo			
2. 8 Abilità linguaggio espressivo			
2. 9 Abilità logiche			
2.10 Abilità mnestiche			
3. Abilità di autonomia personale		180	
3. 1 Abilità di mangiare			
3. 2 Abilità di igiene personale			
3. 3 Abilità di controllo sfinterico		36	
3. 4 Abilità di vestirsi			
3. 5 Abilità di svestirsi			
4. Abilità socioemozionali		108	
4. 1 Abilità interpersonali			
4. 2 Abilità emozionali ed affettive		36	
4. 3 Abilità sessuali			
5. Abilità accademiche		252	
5. 1 Abilità pre-curricolari			
5. 2 Abilità di lettura			
5. 3 Abilità di scrittura			
5. 4 Abilità aritmetiche			
5. 5 Abilità geometriche		36	
5. 6 Abilità di misurazione			
5. 7 Abilità grafiche			
6. Abilità integranti		360	
6. 1 Abilità pedonali			
6. 2 Abilità nell'uso dei mezzi pubblici			
6. 3 Abilità nell'uso dei servizi comunitari			
6. 4 Abilità nell'uso del denaro			
6. 5 Abilità nella lettura dell'orologio		36	
6. 6 Abilità nell'uso del telefono			
6. 7 Abilità di sicurezza personale			
6. 8 Abilità domestiche			
6. 9 Abilità di gestione del tempo libero			
6.10 Abilità pre-lavorative			
7. Comportamenti problematici		90	

VISUALIZZAZIONE DEI DATI S.V.A.P.

Soggetto: _____ Esaminatore: _____ Data: _____

ABILITA'	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
Indice di gravità (IG) è	Grave/Gravissimo									Moderato						Lieve					
1. Abilità di base																					
1. 1 Abilità attentive																					
1. 2 Abilità grosso-motorie																					
1. 3 Abilità fini-motorie																					
1. 4 Abilità di comunicazione																					
1. 5 Abilità di orientamento																					
1. 6 Abilità di imitazione																					
1. 7 Abilità di collaborazione																					
1. 8 Abilità sociali																					
1. 9 Abilità comportamentali																					
1.10 Abilità ludiche																					
2. Abilità cognitive																					
2. 1 Abilità di discriminazione																					
2. 2 Abilità classific. e seriazione																					
2. 3 Abilità di generalizzazione																					
2. 4 Abilità temporali																					
2. 5 Abilità concettuali																					
2. 6 Abilità schema corporeo																					
2. 7 Abilità linguaggio ricettivo																					
2. 8 Abilità linguaggio espressivo																					
2. 9 Abilità logiche																					
2.10 Abilità mnestiche																					
3. Abilità di autonomia person.																					
3. 1 Abilità di mangiare																					
3. 2 Abilità di igiene personale																					
3. 3 Abilità di controllo sfinterico																					
3. 4 Abilità di vestirsi																					
3. 5 Abilità di svestirsi																					
4. Abilità socioemozionali																					
4. 1 Abilità interpersonali																					
4. 2 Abilità emozionali ed affettive																					
4. 3 Abilità sessuali																					
5. Abilità accademiche																					
5. 1 Abilità pre-curricolari																					
5. 2 Abilità di lettura																					
5. 3 Abilità di scrittura																					
5. 4 Abilità aritmetiche																					
5. 5 Abilità geometriche																					
5. 6 Abilità di misurazione																					
5. 7 Abilità grafiche																					
6. Abilità integranti																					
6. 1 Abilità pedomali																					
6. 2 Abilità uso mezzi pubblici																					
6. 3 Abilità uso servizi comunitari																					
6. 4 Abilità nell'uso del denaro																					
6. 5 Abilità lettura orologio																					
6. 6 Abilità nell'uso del telefono																					
6. 7 Abilità di sicurezza personale																					
6. 8 Abilità domestiche																					
6. 9 Abilità gestione tempo libero																					
6.10 Abilità pre-lavorative																					
	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
7. Comportamenti problematici																					

P
U
N
T
E
G
G
I

Nella tabella le "celle" rappresentano la progressione di cinque, in percentuale, delle abilità padroneggiate dal soggetto [Criterio di Padronanza (CrP) = (Punteggio ottenuto/Punteggio massimo ottenibile) x 100]. I punteggi superiori al 95% indicano che il soggetto ha raggiunto il Criterio di Padronanza e quindi quelle abilità sono state acquisite. I punteggi all'interno

dell'intervallo tra 75% e 95% indicano che il soggetto è sulla "buona strada", ma deve ancora lavorare ed impegnarsi per raggiungere il CrP [**Indice di Gravità (IG) = lieve**]. I punteggi compresi tra il 75 e il 45% indicano le abilità "starting" su cui è possibile formulare gli obiettivi per un intervento di recupero [**IG = moderato**]. Infine, punteggi al di sotto del 45% indicano che il soggetto, allo stato attuale, non può perseguire obiettivi relativi a queste abilità, ma deve orientare l'intervento verso le abilità di base 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 e 1.5 oltre a quelle prioritarie (di autonomia, comunicative, comportamentali, funzionali, ecc.) [**IG = grave/gravissimo**]. Al contrario, i comportamenti problematici sono valutati positivamente se sono inferiori a "20" e negativamente se sono superiori. "Venti" rappresenta il punteggio limite di tolleranza a cui debbono tendere i comportamenti problematici per essere considerati "poco" disadattivi. Allo "0" corrisponde l'assenza di comportamenti problematici.